
ZOOM
ZERO DIVIDE 2™
Ver 2.1
-THE SECRET WISH-
PlayStation

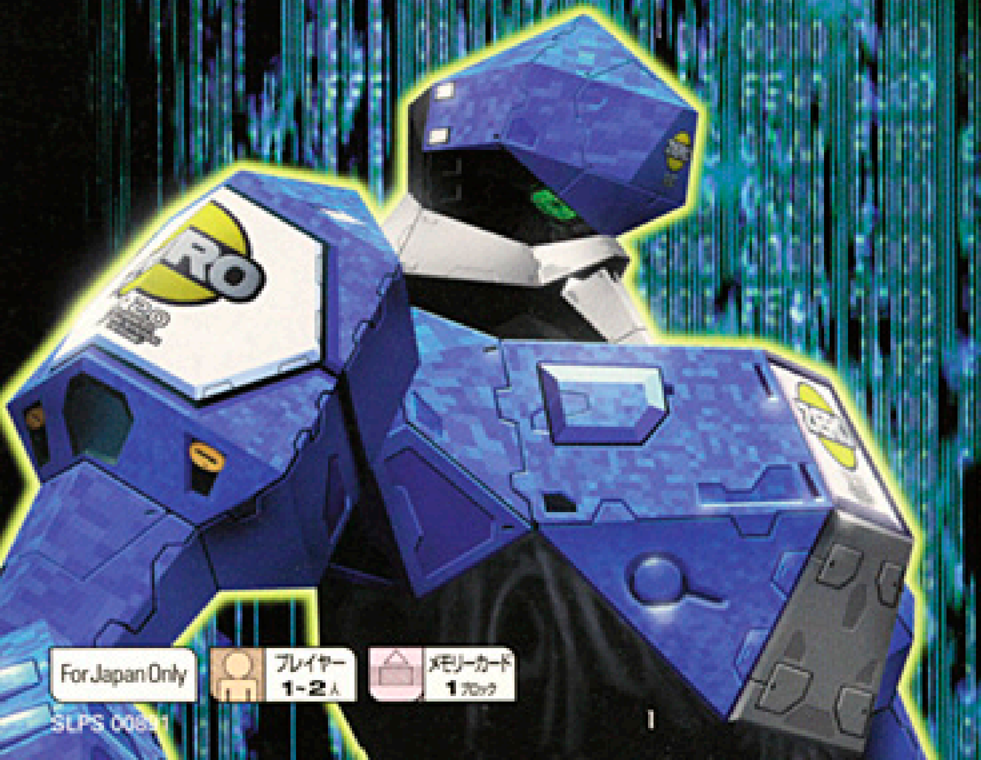
ごあいさつ

この度はZOOMのプレイステーションソフト[ZERO DIVIDE 2 -THE SECRET WISH-]をお買い上げ下さいまして誠にありがとうございます。

当社の勝手な都合による発売延期でご迷惑をかけ、長い間お待たせしたにも関わらず、ご購入してくださった皆様には大変感謝いたします。

度重なる開発期間の延期のおかげで、前作で不評だった部分の解消はもちろん、スタッフ自身がやりたかった事などを、かなり盛り込む事ができたかと思います。このソフトが、皆様に末長く楽しんで頂ける1本となる事をスタッフ一同願っております。

尚、ソフトを開発するにあたり、多大なご協力を下さった関係者ならびに、応援して下さったユーザーの方々にこの場を借りて御礼申し上げます。



For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 008[illegible]1

CONTENTS

CHARACTORS

STORY

20XX年、世界各国の情報機関を震撼させた謎のハッカーグループによる通称 [XTAL TOWAR] 事件は、ライブラリを管理する疑似生命プログラム [XTAL] の破壊という形で終結するに至り、情報の混乱は最小限に抑えられた。[XTAL] の破壊時に得られた関連データの中から、実行犯と思われるハッカー達の情報を回収した各国の情報機関は、全世界的規模での捜査を行い、逃げ回るハッカー達を追って1年という時間を費やした末、遂に犯人を特定する事に成功、4人のハッカーが世界各地で逮捕された。

それで全ては終わったかに見えた。

だが、主犯格である"EXE"と名乗る人物が、取り調べの中で恐るべき事実を語り始めたのである。彼らの本当の目的はネットワークテロではなく、[XTAL TOWAR] を介して入手した、ネットワーク上に存在する膨大な"知識"を自らのものとし、自ら考える意志を持った究極のプログラム生命体 [EVE] を解放することであった。[EVE]の存在を止めるには、[XTAL] の崩壊後もネットワーク上のどこかで自己進化を続けている〔攻性プログラム〕達にアクセスするしか方法は無い…。



コントローラの使い方

ここでは通常のゲーム時とメニュー時の
コントローラの使い方を説明します。［初期設定時］

方向キー

項目の選択

キャラクターの移動
（詳細は11ページ）



○ボタン

項目の決定

キック

×ボタン

項目のキャンセル

パンチ

□ボタン

ガード

SELECTボタン

リプレイデータの
セーブウインドウを
開く（詳細は15ページ）

STARTボタン

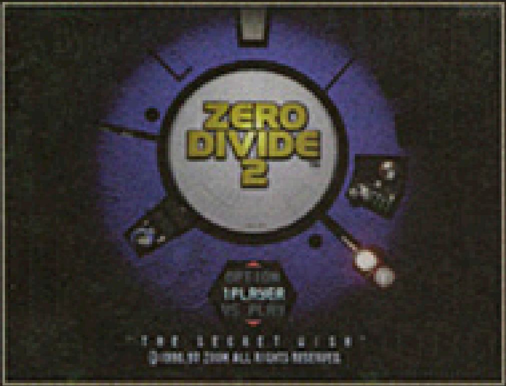
項目の決定

ポーズ

※L･Rボタンと△ボタンは特に使用しませんが､OPTIONで自分の好きなキー設定にする事ができます。（詳細は13ページ）

SLPS 00891

ゲームの始め方



プレイステーションに［ZERO DIVIDE 2］のCD-ROMをセットし、電源を入れるとゲームがスタートします。

デモについて

何もボタンを押さずに放っておくと、以下の順序でデモが繰り返されます。

タイトル画面 → キャラクター紹介デモ → タイトル画面 → オートプレイデモ → タイトル画面 → ランキングデモ →（タイトル画面へ戻る）

どのデモ中でも、何かボタンを押すとキャンセルされ、タイトル画面へ戻ります。



タイトル画面の表示中にゲームのモードを選択することができます。方向キーの上下で項目をスクロール、◎ボタンかスタートボタンで項目を決定する事ができます。

1PLAYER

他のキャラクター(コンピューター)を相手に戦う一人用モードです。次々にアクセスしてくるキャラクターを倒し、最後に待ち受けるボス"EVE"を目指して勝ち進んで下さい。プレイの途中に別のコントローラのスタートボタンを押すと、乱入戦となります。乱入側のプレイヤーはキャラクターを選択してください。ここで乱入側が勝つと、このゲームの権利を奪う事ができますが、ステージ進行は最初のステージに戻されてしまいます。

VS PLAY

対戦プレイができる二人用モードです。最初に両者とも使用キャラクターを選ぶと、ステージ選択画面が出現します。対戦したいステージを選んで下さい。(ACCESS DENIEDと表示されている所は、まだ条件が揃っていないので選択できないステージです)試合が終わるとコンティニュー表示になり、再びキャラクターとステージが選択できます。

STORY

ZERO DIVIDE 2のストーリーをヴィジュアルデモで見ることができます。

TIME ATTACK

クリアするまでのタイムを競う一人用モードです。内容はほぼ1PLAYERモードと一緒ですが、出現するキャラクターの順番や、タイム、ポイント数等が固定となります。このモードで得られた記録はRECORDにセーブする事ができます。(RECORDの詳細は14ページ)

TRAINING

技の練習ができるトレーニングモードです。(詳細は17ページ)

WATCH

1P側と2P側のキャラクターをコンピューターに操作させて観戦するモードです。[MANUAL]と[AUTO]のどちらかを選択できます。

"MANUAL" 双方のキャラクターとステージを自分で選び、対戦させる事ができます。(このモードから抜けるまで、選んだ内容のまま試合を続けます)

"AUTO" 1試合終わるごとにキャラクターとステージがランダムで変化します。

PEPLAY

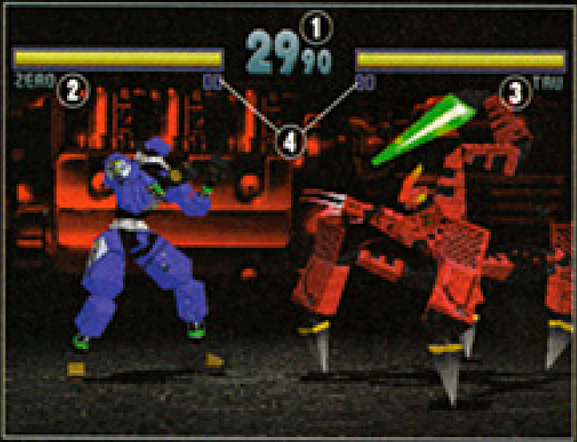
メモリーカードに保存したリプレイデータを見るための画面です。(詳細は15ページ)

OPTION

ゲーム中の様々な設定を変えることができます。(詳細は13ページ)

画面の説明

ゲーム中の表示内容は次のようになっています。



①ラウンドの残り時間
②1P側の体力ゲージとキャラクター名
③2P側の体力ゲージとキャラクター名
④取得ポイント

ポーズウインドウ

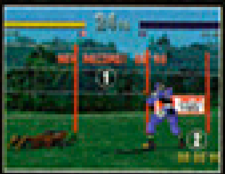


スタートボタンを押すと出現します。"EXIT"ゲームに戻ります。"RESET"ゲームを終了し、タイトルに戻ります。"COMMAND"現在選択しているキャラクターの技表を表示します。



VS PLAYモードでのみ表示される項目

①プレイヤーの現在の連勝数
②プレイヤーの通算勝利数



タイムアタックモードでのみ表示される項目

①ラウンドクリアの新記録達成表示
②トータル経過時間

基本ルール

勝利条件はつぎのとおりです。

☆相手の体力ゲージを0にする事
☆相手をリングの外に落下させる事
☆ラウンドの残り時間が0になった場合、相手よりも多く体力が残っている事。

最終ラウンド時に引き分けた場合

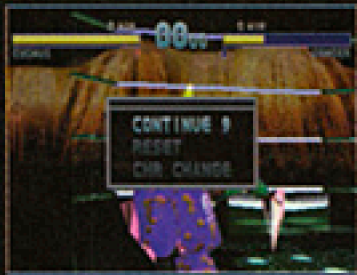
サドンデスとなり、それでも決着が付かなかった場合は挑戦した方（1PLAYER／TIME ATTACKならプレイヤー、乱入時は乱入したプレイヤー）の負けとなります。
※ただし、VS PLAYの場合は引き分けのままゲームオーバーとなります。



以上の条件で先に取得ポイントを満たした方が勝者です。

負けてしまった場合

CONTINUEカウント表示が出ている間にスタートボタンか◎ボタンを押せばコンティニューとなります。
（RESETを選ぶとタイトルに戻ります）



コマンド

COMMAND

全キャラクター共通の基本となる操作方法です。表記は全てキャラクターが右向きの時のコマンドです。

⊗・◎・▣はボタン、Nはニュートラル［何も押さない］⇨は方向キー、レバーの方向、
➡は、その方向キー、レバーを押しっぱなしにするという意味です。＋［プラス］は同時押しの意味です。

基本技	
パンチ	⊗
キック	◎
ガード	▣
前進	⇨ or ➡
後進	⇦ or ⬅
しゃがみ前進	⬂ or ⬊
しゃがみ後進	⬃ or ⬋
小ジャンプ	⇧ or ⬁ or ⬀
大ジャンプ	⬆ or ⬉ or ⬈

移動系	
ダッシュ	⇨➡
クイックフォワード［QF］	⇨⇨
クイックバック［QB］	⇦⇦
しゃがみ［QF］	⬂⬂
しゃがみ［QB］	⬃⬃
ライン移動画面手前	⇨＋▣
ライン移動画面奥	⇦＋▣

ダウン攻撃	
小ダウン攻撃	⬂＋⊗
ダウン攻撃	⇧＋⊗
大ダウン攻撃	⬆＋⊗

起き上がり

その場立ち起き上がり	N	横転[画面手前へ]	↓▣▣
その場しゃがみ起き上がり	↓	受け身立ち起き[バウンド時]	⊗+◎+▣
後転起き上がり	←	受け身しゃがみ起き[バウンド時]	↓⊗+◎+▣
前転起き上がり	→	中段攻撃	◎◎
横転[画面奥へ]	▣▣	下段攻撃	↓◎◎

ハング

その場立ちリターン	N	小ジャンプ	↑
その場しゃがみリターン	↓	大ジャンプ	↗
中段攻撃リターン	◎◎	小ジャンプキック	↑◎◎
下段攻撃リターン	↓◎◎	大ジャンプキック	↗◎◎
スライド[画面手前]	↓or↘	小リバースリターン	↑▣▣
スライド[画面手前]	←or↙	大リバースリターン	↗▣▣

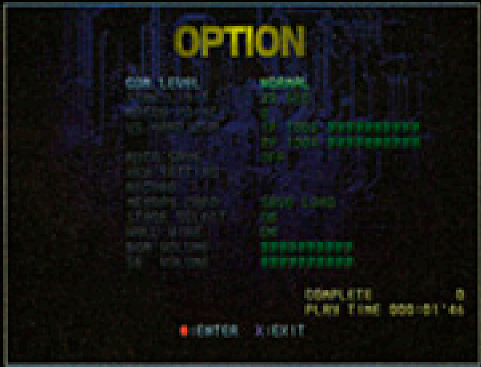
特殊攻撃

ABモード起動	↑+▣

AB[アブノーマル・モード]とは?
このコマンドを入力するとキャラクターが発光し、瞬間的にキャラクターの攻撃力をアップさせる事ができます。
相手を浮かせる時や、投げの寸前等で発動させると効果的です。

OPTIONモード

ゲーム中のさまざまな設定や、データのLOAD／SAVEができます。



"COM LEVEL" EASY／NORMAL／HARD ゲームの難易度を変更できます。1PLAYERモードのみで有効。

"TIME LIMIT" 10sec／30sec／45sec／NO LIMIT ラウンドの残り時間を変更できます。1PLAYER／VS PLAY／WATCHモードで有効。

"MATCH POINT" 1／2／3／4 取得ポイント数を変更できます。1PLAYER／VS PLAY／WATCHモードで有効。

"VS HANDICAP" 10%…100%／NO DAMAGE ハンディキャップを設定できます。VS PLAY／WATCHモードで有効。

"AUTO SAVE" ON／OFF ONにすると、タイトルに戻った時に自動的にSAVEするようになります。

"KEY SETTING" 選択するとコントローラ設定画面になり、ボタンの変更ができます。上下で項目を選んで、割り当てたいボタンを押すと設定が変わります。

"RECORD" 選択すると、保存されている成績一覧を見ることができます。（詳細は14ページ）

"MEMORY CARD" LOAD／SAVE データの保存と読み込みができます。

"STAGE SELECT" ON／OFF ONにすると、VS PLAYモードのキャラ選択後と試合終了後のコンティニュー時にステージを選択する事ができます。

"WALL WIRE" ON／OFF ONにすると、壁の裏側をワイヤー表示します。

"BGM VOLUME" 10%…100% 曲のボリュームを変更できます。

"SE VOLUME" 10%…100% 効果音のボリュームを変更できます。

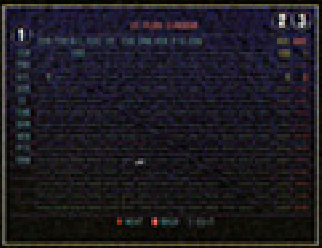
"COMPLETE" クリアした回数の表示です。

"PLAY TIME" 総試合時間の表示です。

RECORD表示について

OPTIONでRECORDを選ぶと、以下の画面が順番に表示されます。◎ボタンで次のページ、▣ボタンで前ページ、✕ボタンでOPTION画面に戻ります。右上の表示は全ページ中の何ページ目かを表しています。

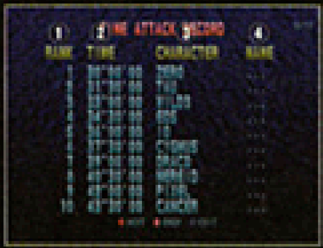
VS PLAY DIAGRAM



VS PLAYモードでの対戦成績です。

1. キャラクターの名前
2. 勝率の平均
3. 全キャラクターの勝率上の順位

TIME ATTACK RECORD



TIME ATTACKモードでの成績です。

1. 順位
2. タイム
3. キャラクター名
4. プレイヤー名

PLAYED CHARACTERS COUNT



各キャラクターの使用率です。

1. 順位
2. キャラクター名
3. 今までにプレイヤーに選ばれた回数
4. 全体を100%として見た時の使用率
5. トータルの使用回数

VS CHARACTER DATA



各キャラクターの成績です。(現在プレイヤーが選べるキャラクターのみ表示)

1. キャラクターの画像
2. 乱入時の連勝数
3. TIME ATTACK時の1ラウンドの最短クリア時間

リプレイモード

REPLAYモード

試合の模様を保存したファイルを再生するモードです。リプレイデータは、メモリーカードが空の状態であれば、最大約200試合を保存することが可能です。その中から、自分の見たい試合ファイルを自由に選んで見ることができます。



"SELECT"
ファイルを選択します。
方向キーの上下で見たいファイルのを選び、
◎ボタンで選択を決定します。
⊗ボタンを押すと選択を取り消せます。
スタートボタンを押すとリプレイが開始されます。

"MARK REVERSE"
選択したファイルを、選んでいないファイルと反転選択します。

"MARK CLEAR"
選択したファイルをすべてキャンセルします。

"CAMERA" NORMAL/ROLL/PLAYER/FREE
リプレイ中のカメラモードを切り替えます。

"REPLAY SAVE" ON/OFF
ONの場合、試合終了時にSAVEウィンドウが開くようになります。
[OFFの場合でも、試合終了時セレクトボタンを押し続けるとSAVEウィンドウを出すことが出来ます]
OPTIONの**"TIME LIMIT"**をNO LIMITに設定すると、
REPLAYデータはSEVEできなくなります。ご了承下さい。

"DELETE"現在選択しているファイルを削除します。

リプレイ中の操作



◎ボタン"NEXT"次のファイルに移ります。
⊗ボタン"EXIT"リプレイを終了、メニュー画面に戻ります。
□ボタン"SLOW"3段階でスロー再生ができます。
"STEP"[ポーズ中のみ]コマ送り再生します。
STARTボタン"PAUSE"一時停止します。
SELECTボタンリプレイコントロールパネル表示の"ON／OFF"

CAMERAがFREEの場合の操作



L1／R1ボタンズームインします。

L2／R2ボタンズームアウトします。

方向キーカメラ位置の変更ができます。
上下で高さの変更、左右でカメラが回り込みます。

TRAINING

トレーニングモード

TRAININGモード

技の練習をしたいキャラクターと、練習相手にしたいキャラクターを自分で選んでトレーニングする事ができるモードです。キャラクター選択画面で自分の使用キャラクターを選んだ後、"COM"と書かれたカーソルを動かして相手キャラクターを選択し、ステージを選択してください。

ここでは、相手となるキャラクターに任意のアクションを指定して、特殊な状況での技[返し技、投げ抜け等]の練習もできるようになっています。また、ステージも選択できるので、壁やステージの形状に合わせた攻略も練ることができます。



① 各パラメーター
[ダメージ／ヒット数／浮いた高さ]のMAX値
② キャラクターの浮いた高さ
③ 入力されたコマンドの履歴表示
④ ヒット位置の表示
⑤ ダメージ数
⑥ ヒット数

このモードには体力ゲージとラウンドの残り時間は存在しません。
リング外に落ちると自動的に初期位置に戻されて再開します。
また、練習中いつでもセレクトボタンを押す事ですぐに初期位置に戻す事ができます。

TRAININGモードのメニューについて

スタートボタンを押すとポーズ状態になり、
画面にメニューが現れます。



"EXIT"ポーズを解除し、ゲームに戻ります。

"RESET"タイトル画面に戻ります。

"COMMAND" 現在選択している
キャラクターの技表を表示します。

"BREAK RESET"コンピューター側の破損状態を
リセットする事ができます。

"COM ACTION"コンピューター側のアクションを
以下の組み合わせで指定できます。

"STAND"立ち　**"CROUCH"**しゃがみ

"P"パンチ　**"K"**キック　**"G"**ガード

"F"前進　**"THROW"**投げ　**"HIGH"**上段攻撃

"MIDDLE"中段攻撃　**"LOW"**下段攻撃

"RANDOM"ランダム行動　**"AB"**ABモードON

"ESCAPE THROW"ON／OFF ONにするとコンピューター側が投げ抜けを行うようになります。

"COUNTER HIT"ON／OFF ONにすると、どんな攻撃でも当たるとカウンターヒットと同じ状態になります。

"DISPLAY"ON／OFF コンピューター側のアクションを開始する
カウントダウンの表示／非表示です。

CHARACTORS

ICON

ZERO

Ver 2.0

with ADVANCED
OPERATING SYSTEM
"WHITESTONE"

GRAPHICS



SPEC
PROGRAMMER:ALEX
OS:WHITESTONE
BODY TYPE:HUMANOID FIGHTER
SKELETON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM
VERSION:2.0a(5)
NUMBER OF UNITS:15

HISTORY

XTAL TOWERの崩壊後、自己進化した攻性プログラム達の中でも最も安定した変化を遂げている。多彩なコンビネーションとオールラウンドに対処できる性能はもちろん、スピードとパワーも飛躍的に向上している。内部のスケルトンは生体構造をエミュレートしている。

COMMAND

レイドエルボー
→→×

スライスキック
→→○

レイドキック
←○

エグゼブレイカー
←→×+○

CHARACTOR NAME

ZERO

SLPS 00891

CHARACTORS

ICON

Poison

IMMEDIATE EFFECT

TAU™

SCORPION TYPE UNIT
CODING by THOR

GRAPHICS



HISTORY

以前よりも機動力を向上させる為、自らややユニットの小型化を図ったようだ。感情的な部分が読めない形態と、特殊なスケルトン構造により予測の付きにくい攻撃で相手を翻弄し、さらに強力な破壊力を持った尻尾で止めを刺す。

CHARACTOR NAME

TAU

COMMAND

アッパーニー → ○	リベットガン → → ×
テイルアッパー ↘ ○ + □	サイドキック → → ○

CHARACTORS

ICON



GRAPHICS



HISTORY

"EXE"が造った唯一の攻性プログラムユニットであるWILD 3は、製作者の意図を反映してか、より狂暴かつ劣悪な性格に変貌を遂げた。ナイフを捨て、銃を小型化する事で軽快な機動力を得たのをはじめ、全身を使った大胆な大技小技を数多く繰り出す。

CHARACTOR NAME

WILD 3

COMMAND

ハイパーショット	ローショット
↓↘→✕	↓↙←✕

スイングガン	ワイルドビッチ
←→✕+○	←↘✕

SLPS 00891

CHARACTORS

ICON



GRAPHICS



SPEC
PROGRAMMER:LEONARD
OS:PAIRONE
BODY TYPE:HUMANOID JUDO FIGHTER
SKELETON TYPE:CYBERNETIC ORGANISM
VERSION:1.123
NUMBER OF UNITS:13

HISTORY

非常に誤った和風観の過剰解釈が楽しい"LEONALD"作シリーズ。EOSはネットワーク上を徘徊することで、「修行」するという概念を持ったようだ。どっしりしたフォルムと、投げ技、返し技の充実から見て、より「ジュードー」であり「カラテ」であるという意識らしい。

CHARACTOR NAME

EOS

COMMAND

力道
→→ⓧ

上裏畳
←ⓧ+◯

中裏畳
↙ⓧ+◯

下裏畳
↓ⓧ+◯

CHARACTORS

ICON



GRAPHICS



HISTORY

自らの形態の源流が「猫」であるという事実に気付き、その生態を研究したらしい。野生的なスピードは全キャラクター中でトップであり、多彩な足技が柔軟かつ、超スピードで次々と繰り出される様は、まさしく猫科のそれであろう。ちょっとシルエットが過激になったようだ。

CHARACTOR NAME

IO

COMMAND

キャットスタンス ↓✕+○	サマーソルトキック ↖○
バックサマーソルトキック ↗○	ブリスキック →→○

SLPS 00891

CHARACTORS

ICON

CYGNVS
シグナス

HISTORY

身も心も「ニンジャ」であるCYGNVSはEOSから「修行」の概念を取り入れたらしく、より自らを強める為に我流の二刀流となって、トリッキーかつ、スピーディな攻撃を展開する。内部のスケルトンにはEOS同様に東洋呪術的な要素が取り入れられており、不気味である。

CHARACTOR NAME

CYGNVS

GRAPHICS



SPEC
PROGRAMMER:LEONARD
OS:PAIRONE
BODY TYPE:HUMANOID NINJA
SKELETON TYPE:ZEN-FORCE DROID
VERSION:3.01
NUMBER OF UNITS:15

COMMAND

錐落とし →→◎	成敗 ←→⊗+◎
時計 ↓⊗+◎	飛喉頭 ↗⊗

CHARACTORS

ICON



GRAPHICS



HISTORY

以前よりも、より「ドラゴン」としての風格が備わった（と、自分では思っているようだ）DRACO。今回もブレス攻撃と強力な尻尾は健在。翼が少しだけ発達したが、空を飛べる訳ではないようだ。多少、凶暴化したフシが見受けられる。

CHARACTOR NAME

DRACO

COMMAND

ヘッドバット → ✕	ドラゴンアッパー ↘ ✕
ハイブレイス →→ ✕	ショルダーテイル ←→ ◎

SLPS 00891

CHARACTORS

ICON



HISTORY

キラー&クレイジーをテーマに組み上げられたNEREIDは、テーマに沿った進化を遂げたようだ。一番の特徴であるドリルは、よりドリル的なものに換装され、マシン化が著しいようだが、内部はグロテスクなエイリアンのような組織で固められている。

CHARACTOR NAME

NEREID

GRAPHICS



SPEC
PROGRAMMER:THOR
OS:EDDIE(Ver 2.2)
BODY TYPE:ENIGMATIC CREATURE
SKELETON TYPE:BONESHELL ORGANISM
VERSION:1.057
NUMBER OF UNITS:20

COMMAND

キラーネイル → ×	ドリルキング → → ×
ブラッディーチョップ → × + ○	ヒールハンマー ↓ ○ + □

CHARACTORS

ICON



HISTORY

"ALEX"が新たに組み上げた人型ユニット。看護婦らしいその容姿には、一体どのような意味が込められているのだろうか？やや小柄なボディに秘めた軽快なフットワークとスピードで、ZEROやIOにも全くひけをとらない性能を持つ。

CHARACTOR NAME

PIXEL

GRAPHICS



SPEC
PROGRAMMER ALEX
OS WHITESTONE
BODY TYPE HUMANOID NURSE
SKELETON TYPE CYBERNETIC ORGANISM
VERSION 1.05
NUMBER OF UNITS 15

COMMAND

キュアエルボー →✕	エイドニーキック →○
ヒートインジェクション ○+□	ブリーディングケア →→✕

SLPS 00891

CHARACTORS

ICON

NORTH ROMAN™

UNIDENTIFIED DIGITAL CRUSTASEA

HISTORY

"THOR"が新たに放った、巨大な頭部を持つ異様なユニット。モチーフはどうやらカニらしい。いろいろと卑怯な小道具を数々搭載しているらしいが、基本的なパワーは相当なものである。TAU同様、何を考えているかが全く読めない奇妙な存在である。

CHARACTOR NAME

CANCER

GRAPHICS



COMMAND

Command	Input
M80	→ ↙ ⊗ + ◎
L16C	→ ↘ ↓ ↙ ← ⊗
グレネードスルー	← ↘ ⊗
プロテクトバブル	↓ ⊗ + ◎

外装を積極的に破壊せよ！

攻性プログラム達は、全て外装[人間の皮膚にあたるもの]で覆われており、1パーツに対して集中的にダメージを与える事で、その外装を破壊することができる。内部には、スケルトンと呼ばれる構造体が存在しており、むき出しになったスケルトンには、外装に攻撃している時よりも多くのダメージを与える事ができる！また、外装が剥けるほど体重が軽くなるので、浮かせてしまえば圧倒的に有利だ！

ハングは危険だ！

前作から継承したリングの縁にぶら下がる事ができる「ハング」。左右に移動する事で回避の幅が広がったが、慎重に行動しないと危険が待っている。今回はなんとつかまっている手に対してもダウン攻撃でダメージを与えられるのだ！

ABを狙え！

AB［アブノーマルモード］は、一瞬だけ自らの攻撃力をアップさせる事ができる特殊コマンドだ。使用回数は無制限。使う場所をうまく選べば、相手に大ダメージを与える事ができる。より高く相手を浮かせたいときや、投げなどに使用すると効果抜群。だが、相手がABを入力した直後にこちらもABを入力すると、相手を硬直させることができる。うまく狙えば圧倒的に有利だ！

秘密はいろいろ…

今回も、隠れたフィーチャーがいろいろあるようだ。[ということはやっぱりあのキャラクターも出るという事か？]また、隠しステージや、隠し要素もあるようなので探してみよう。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

ZOOM

SLPS 00891